



TEACHER SAM

# Clase de Programación



000

000

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose” **Albert Einstein**

Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Control

ir a x: 0 y: 0

Sensores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Operadores

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Variables

apuntar en dirección 90

Mis bloques

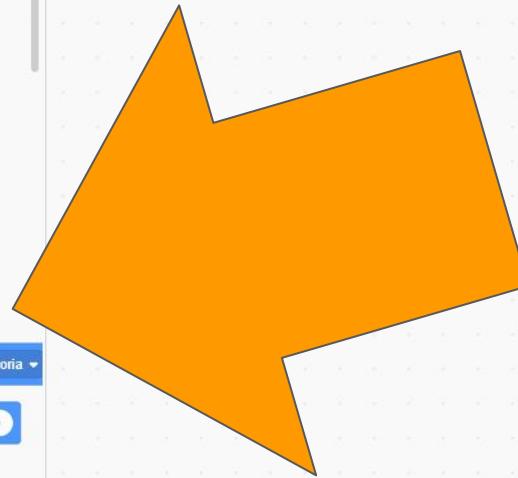
apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0



# Zona 1

## Acciones



Objeto: Objeto1      x: 0      y: 0

Mostrar: (eye icon) (recycle bin icon)      Tamaño: 100      Dirección: 90

Objeto1

Escenario

Fondos: 1

+

?

=

?

+

Escenario

Fondos

1

Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Sensores

ir a x: 0 y: 0

Operadores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Variables

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Mis bloques

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

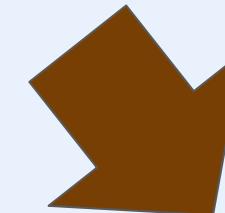
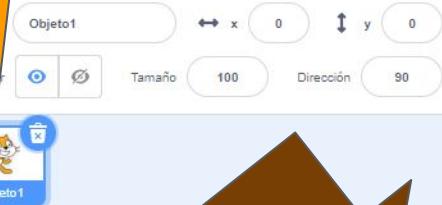
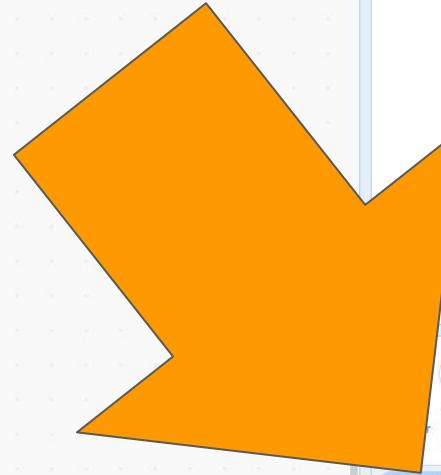
sumar a y 10

dar a y el valor 0



# Zona 2

## Personajes



Fondos

1



Código

Disfraces

Sonidos

**Movimiento**

mover 10 pasos

**Apariencia**

girar 15 grados

**Sonido**

girar 15 grados

**Eventos**

ir a posición aleatoria

**Sensores**

ir a x: 0 y: 0

**Operadores**

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

**Variables**

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

**Mis bloques**

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0



## Zona 3



## Escenarios

Objeto

Objeto1

↔ x 0

↑ y 0

↔ x 0

↑ y 0

Escenario

Mostrar



Tamaño 100

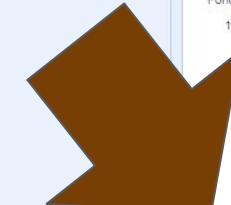
Dirección 90

Objeto1



Fondos

1



# Cuadrantes

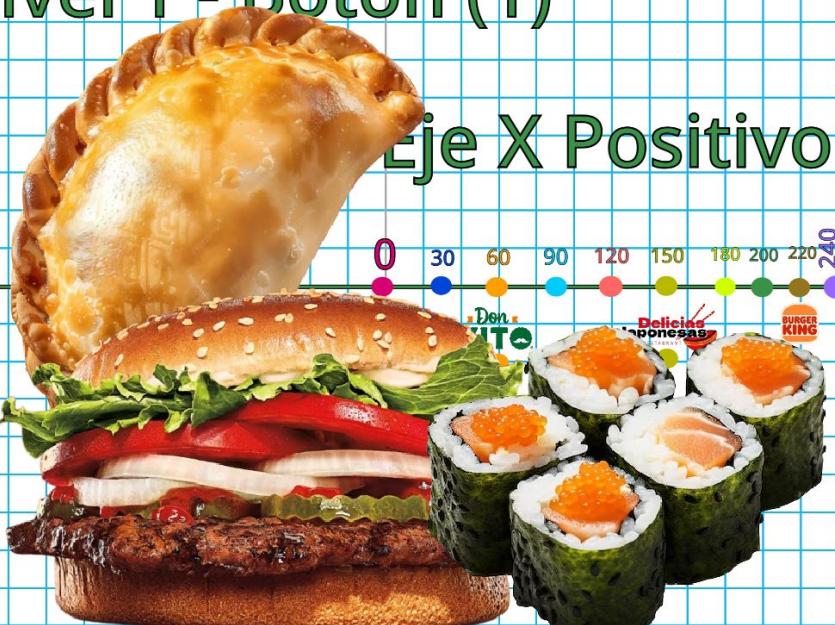


al hacer clic en este objeto

```
ir a x: -100 y: 100
apuntar en dirección 0
por siempre
girar C 45 grados
```

# Objetivo 01 - Cambiar el tamaño

## Nivel 1 - Botón (1)

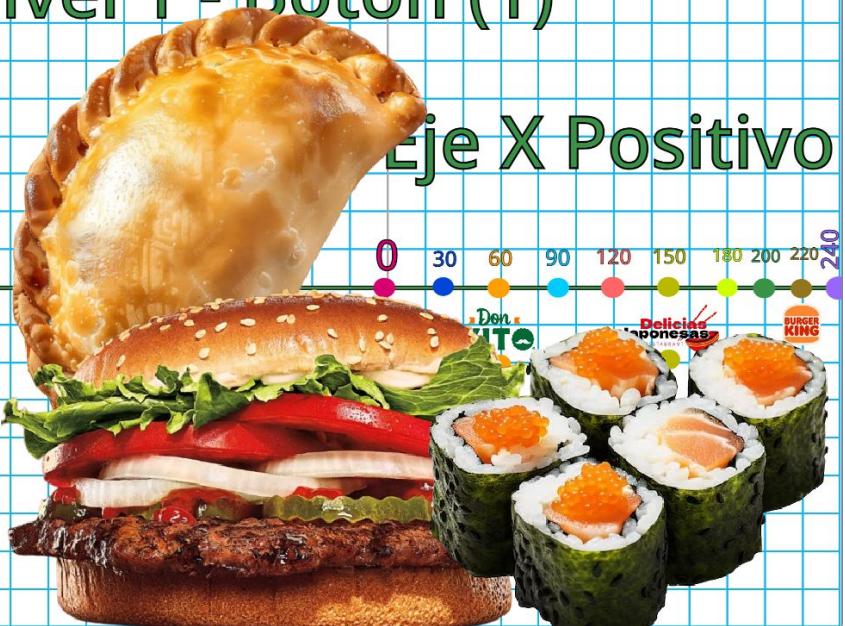


Probar que tamaño funciona.



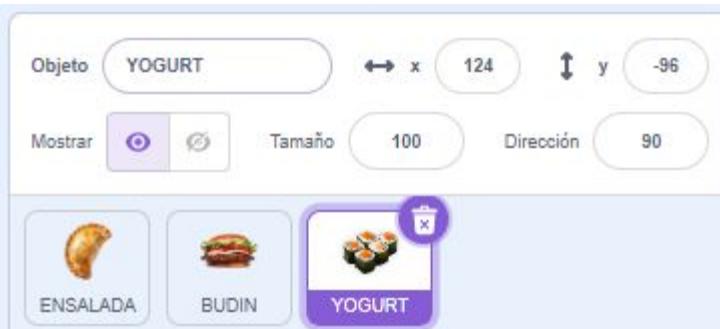
# Objetivo 02 - Cambiar el nombre de las comidas

## Nivel 1 - Botón (1)



Probar que tamaño  
funciona.

Objeto **YOGURT**



## Objetivo 03 - Añadir el bloque de Banderita + Ir a...



La Y será valor 0 (CERO)

Colocar las  
coordenadas donde  
corresponda



# Objetivo 04 - Añadir los dos bloques (Banderita+Ir a...)

## Ordenar comidas por preferencia



La Y será valor 0 (CERO)

